第42巻第8号488号（毎月1回27日発行）2002年7月27日発行　1968年5月23日第3種郵便物認可
ご搭乗のお客様はご自由にお持ち帰りください。

winds

ウインズ

The Entertaining Inflight Magazine

8
August
2002

[特集]

2002年のピンボール

JAL GROUP

Have a Nice Game

アメリカで唯一現存する
「スターン・ピンボール」社の工場。
最近のヒット作のひとつ、
〈プレイボーイ〉製造で
フル稼働中だ。
1台のマシンに使用される
部品はなんと3500ほどにものぼる。
ハンダづけや組み立て、
作動チェックなど工程ごとに
分けられた持ち場は、
機械の音に笑い声が飛び交い、
にぎやかだ。3〜4カ月毎に
異なる製品作りに切り替わるという。

Have a Nice Game

再会

バーのカウンターで1ドル紙幣を両替してもらい、クオーター硬貨を手にピンボールへ向かった。店に1台だけ設置してあるマシン、「スターン・ピンボール」社製の〈ハーレイ・ダビッドソン〉だ。

スロットに硬貨を入れると、ハーレイのエンジン・キーを廻したときのように「グルルンッ」と音を立てながらマシンが震え、弾き出されたボールはプレイフィールドへ滑り出してゆく。胸が高鳴る。僕はピンボール・マシンの脇を抱えるように両手をあて、前傾の姿勢を取り、フリッパー・ボタンに指をかけて台をゆらした。10代のときにそうしていたように。

傾斜のついたプレイフィールドを落ちてくる鉄のボールを、左右のフリッパーで上に弾き返すだけの単純な遊技だが、動きや仕掛けは多彩だ。レールの上を走ったり、いちど穴に収まったボールが急に飛び出してきたり、一定のルールを完成するとボールがいくつも現れたり（マルチボール）。興奮とある種のパニックと、それを冷静に見極めようとする繊細さのすべてが、人を深みにはめてゆく。思わぬ角度から落ちてくるボールにフリッパーで対処できないと、バックグラス（スコアが表示される面）が憎らしくさえ思えてくる。

結局、5分もしないうちにゲームは終了。台のストーリーや仕掛けが把握できずに、何度やってもスコアは上がらない。そのまま台から離れることができずに、僕は手を置いたままバーの中を見渡した。数人の客がテレビに映るカブスの試合を何となく眺めながら、静かにビールを飲んでいるだけだ。

もういちどカウンターへ行って紙幣を差し出した。そして硬貨を受け取るとき、横で飲んでいる若い男が言った。そんなにピンボールが好きかい？ ああもちろんさ、と僕は答えた。日本には優れたビデオゲームがいくらでもあるのに、と彼。ビデオゲームはやらない、と僕は言った。テレビ画面に顔を近づけているよりも、立った姿勢で台をゆする方がずっとエキサイティングだ。すると男は両手をかざして「僕はピンボールなんてしたことないよ」と言った。

「かっこいいとは思うけれど、難しそうで敬遠するね。あなたみたいに上手くできない」

僕は決して上手くなどない。しかし日本ではもう新しいマシンを体験できないから、それでシカゴまで来たのだ。なぜならピンボールはシカゴの地場産業であり、すなわち「首都」でもある

摩天楼発祥の地であり、近代建築の宝庫ともいわれるシカゴは美しい街だ。アドラー・プラネタリウム近くのミシガン湖畔から眺めるダウンタウンは必見（左下）。真夏の蒸し暑さを避けて散策するなら、早朝に限る。シカゴ名物の高架鉄道駅からオフィスへ急ぐ通勤者たちを後目に、自分のペースで歩こう。F・シナトラが歌った「シカゴ」の一節“That Toddlin' Town”でも口ずさみながら（P26）。ダウンタウン中心部には、ゲームセンターを除き、ピンボールを設置してあるようなバーはほとんどない。カブス本拠地のリグレーフィールド界隈にはまだ数軒残っていた。

からだ。

「シカゴがピンボールの〝世界の首都〟だって？」若い彼は目を丸くして驚いた。「冗談言うなよ。僕はシカゴで生まれ育って23年になるけれど、そんな話聞いたこともない」

「でもそれが本当なんだ」と、41歳になる僕は言った。

「冗談を言っているのは、おそらく君の方だ」

歴史

ピンボールはシカゴで生まれた。その詳細なルーツは定かとは言えないが、20世紀前後に「バガテル・ボード」と呼ばれる玩具があり、それが直系の先祖となっている。板に穴を数カ所開け、その周囲に釘を打ったもので、初期のパチンコをテーブル式にしたものと思えばいいだろう。当時はフリッパーもバンパーもなく、バネのついた細い棒で小さな球を打ち出し、入った穴によって点数を決めるだけのものだった。

　このような玩具をつくる家内製手工業がシカゴ郊外に集中しており、1930年代を迎えるといくつかの業者が次々と産声を上げた。「ゴットリーブ」（31年）、続いて「バリー」（32年）、その年の終わりに「ゲンコ」と「シカゴ・コイン」が創業。普及しはじめたエレクトロニクス技術が応用されたことによって、パチンコのような玩具は「ピンボール」というゲームとして飛躍的に進化することになる。その進化は47年の〈ハンプティ・ダンプティ〉（ゴットリーブ社）、および翌年の〈トリプル・アクション〉（ゲンコ社）の登場を以てさらなる革命を迎えた。前者は両サイドに初めてフリッパーを設置し（6個）、後者はボールの落ちてくる最下部（ボトム）にフリッパーを装着したのだ。これによってピンボールは「電気仕掛けのボールゲーム」を遥かに超えて、「打ち返すことができる」アクションのゲームとなった。つまりプレイヤーが能動的にゲームに参加し、テクニックが得点を左右することになったのである。

　50年代から60年代にかけてピンボールはその後も順調に成長を続け、70年代にひとつのピークを迎える。ヨーロッパはもちろん日本にもピンボールが普及し、ボールを弾き返すことに世界中の若者が熱中した時代だ。いま30代以上の読者なら、このときの様子を覚えておられることと思う。温泉場、ボウリング場、そしてゲームセンターなど、あらゆる場所にピンボールはあった。

　僕もそれに、ものの見事にはまったひとりだった。100円玉を入れ、頭を空にして走るボールに集中する快

Have a Nice Game

感。まだ恋愛など体験していなくて、未来は呑気に待っており、守るものなど何ひとつない時期に、ピンボールのイラストやその色は魅惑的に輝いていた。どこに行っても必ず某かの台があり（その多くはバリー社製であったように思う）、街を歩いていてあの音が聞こえてくると、プレイしてみないわけにはいかなかった。それは日常の風景としてあった。

　ところがその風景から徐々にピンボールが姿を消してゆくにしたがって、自分の中からもピンボールは遠ざかっていった。思い出すことすらなくなり、結婚などしてしまい、糸は完全に切れてしまっていた。しかしその糸がほんのわずかにつながっていたことを、僕は皮肉なかたちで知ることになった。2年前の新聞に「ピンボールを製造している業者はシカゴに1社を残すのみ」とあったからだ。

　記事によるとビデオゲームの趨勢でピンボールは絶滅寸前であり、この会社までがなくなると、それはピンボールの死を同時に意味することになる。

　このときになって初めて僕は「これでは困る」と焦燥を感じた。自分の一部が失われつつあるような、あるいは想い出に終止符が打たれるような、そんな気持ちだ。勝手に忘れていたのに急に恋しくなるのもおかしな話だが、それは1本の大きな樹がいままさに切り倒されようとしているのにも似ている。切ってはいけない、あるいは切られゆく運命にあるのなら、いま改めて見ておかなければならない……何とも説明困難な気持ちに駆られて、唯一残っている製造メーカー「スターン・ピンボール」社を手がかりに、シカゴを訪れることになった。

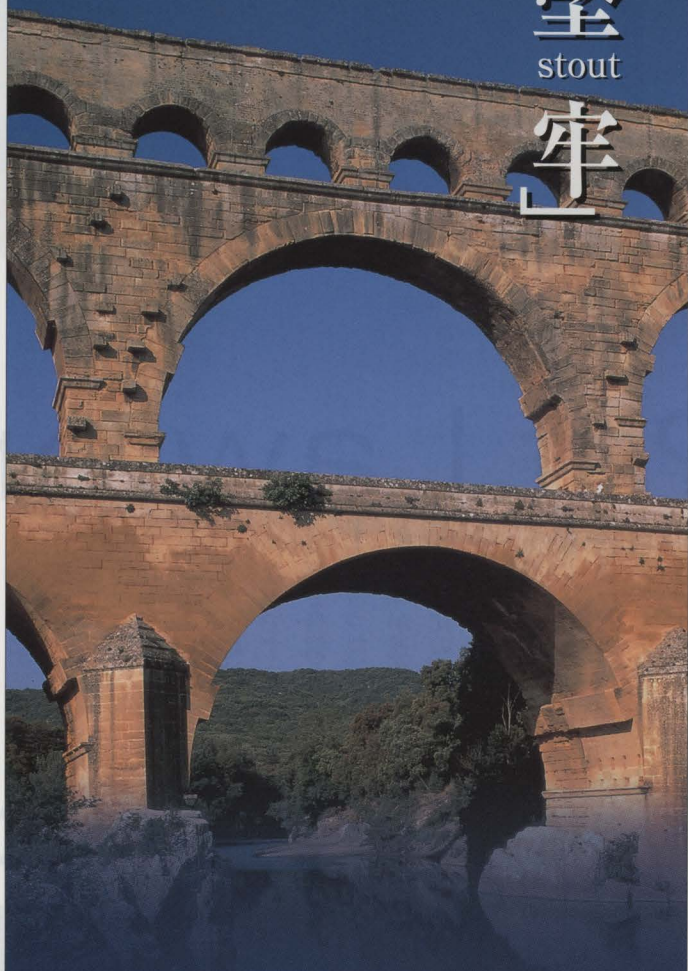
スターン社の工場と壁を隔てた
オフィス棟には、「プレイルーム」が
設置されている。
製造中のピンボールを、
ゲイリー・スターンはじめ関係者全員で
不具合チェックを兼ねて、
プレイするための部屋だ。
ドアにはそのスケジュール表が
張り出されていた。

Gary Stern

唯一の
ピンボールメーカー社長

ゲイリー・スターン

マニアとは言えない僕がピンボールの工場を覗くなんて、もちろん初めてのことだ。そこには久しく対面していなかったマシンがいくつも並び、ここに限っては、ピンボールは未だ現役のように見えた。

　何よりも驚くのは、その工夫の細かさだった。3500を超えるパーツからなるそれぞれの工程を見ていくと、ピンボールとはアイデアと工夫の集積であることがわかる。動きをスムースにするために、レールの上に何度もボールをころがす工員。あるいはターゲットにボールを当てて、その後仕掛けがきちんと作動するかどうかを調べる男。現在、生産ラインに乗っているのは〈プレイボーイ〉と呼ばれるマシンで、バンパーにボールが当たるたびにプレイメイトの悩ましい声が「うふ〜ん、あふ〜ん」と出る仕組みになって

いる。その声がする横で、女性の工員が黙々と木の板に小さな穴を開けている。なるほどピンボールとはこうして見ると、木材とメカが高度に合体された工芸品の如きものなのだ。

「誰がピンボールをつくっているかなんて、そこまで思う人はほとんどいないんですよ」

ピンボールの製造を家業として継いだゲイリー・スターン氏（56歳）は工場に隣接した部屋で言った。声も素振りも明瞭で大きく、ここが中西部であることを実感させられる。

「しかし実際は、優れた熟練者のチームワークでピンボールは生まれているんです」と彼は続けた。「そういった愛すべき仲間や才能を、私は守らなければならない。アメリカ……いや、瀕死にある〝メイド・イン・シカゴ〟を、自分を最後に絶やしてはならない責任があるのです。私の中にはピンボールの血が流れていますからね」

父親から受け継いだ「ピンボールと映画は構成要素が同じである」という言葉を、彼は信念としてもっているという。いいストーリーがあり、そこからシーンを構成し、クライマックスを用意してアート性を追求する。そのとき脚本と監督を務めるのは、ピンボールの場合デザイナーだ。

当代最高のデザイナー パット・ロウラー

現在、もっとも優秀なデザイナーと評価されるパット・ロウラー氏（49歳）に、僕はスターンの会社で会うことができた。ビールのセールスマンを父にもつ彼は、毎週土曜日になると一緒に車に乗り、卸し先であるバーやタヴァーンへ行って、そこでピンボールをする少年時代を過ごしたそうだ。そのときの原体験がのちに芸術的才能として開花した彼は、自作である〈アダムス・ファミリー〉を例に「ピンボールのつくりかた」を教えてくれた。

「デザインはまず、製図板で手書きします。シーンを想定し、ストーリーの展開をメカで具現化できるかどうかを考えるのです」

プロセスはこうだ。映画会社から脚本を入手し、徹底的に読みこなす。その後、ピンボールのうえでキーになる要素を絞り出す。本棚が開くと奥からファミリーが現れる仕組み、箱から手が出てボールを取っていく仕組みみなど、いかにも「それらしい」動きをメカの設計を通してプレイフィールドへ移し換える。もちろん「ピンボールとし

Have a Nice Game

Pat Lawlor

ておもしろい」ことを第一義に置いていく。

「試作して人を家に集めたら、この手にはみなクレイジーになりました。こういうツボにはめるのが、デザイナー冥利なのです」

悦びと自信と誇りをこめた顔でロゥラーは言った。「まずは楽しいこと。そして興味が進化していくこと。ゲームをその進化の中で理解してもらい、また次にプレイしたいと魅了すること。そのように、アイデアとメカニズムを幾重にも積み上げていって、ようやく1台のマシンが完成するんです」

センチメンタルと言われても仕方がない自分の記憶に、実像が与えられていくのを僕は感じた。10代のころにピンボールに夢中になっていた自分は、彼のような天才の発想の中で遊ばされていたことがよくわかった。

「9カ月から1年は製作にかかりますが、その間ずっと自信と集中力を持続させるのです」そう言って彼は目を鋭くさせた。

「自分のしていることに興奮し、それがなければチームも興奮できない、と信じるのです。僕のしていることはエンターテインメントであり、僕はそこに属しています。鉄の球が時速30マイルで走り、あちこちにぶつかったり止まったりする。こんなの、ほかにありますか?」

スターン社のためにデザインした「モノポリー」のプレイフィールド板をもつパット・ロゥラー(上)。1992年、ウィリアムス社在籍時代に手がけたバリー・ブランドの〈アダムス・ファミリー〉(下)。累計生産台数2万2000台を超え、「エイトボール」のもつフリッパー・ピンボール記録を14年ぶりに更新する大ヒットとなった。

ピンボール評論家
ロジャー・シャープ

シカゴの繁華街を歩き回っても、ピンボールにはなかなかお目にかかれなかった。それでも地元の関係者から何とか設置場所を聞き出し、毎日何台もプレイしてまわった。2日目は腕の筋肉が痛くなり、3日目になるとようやく勘が戻ってきて、ハイスコアを出すこともできた。しかしそれは、ある意味で虚しい行為でもあった。誰かがプレイしている姿を見ることはほとんどなく、その中でのスコアだからだ。これではまるで「76年以前」に戻ったかのようだ。実は本場シカゴでさえ、76年までは設置が許可されず、街で台を探すことは困難だった。ギャンブルと混同され、公には禁止されていたのだ。偶然性が高すぎる、というのがその理由だった。

この誤解を解消させ、ピンボールをめぐる状況を一変させた人物がロジャー・シャープ氏（53歳）だ。雑誌「GQ」でスタッフをしていた彼はピンボールに恋い焦がれるあまりに企画を編集部に提出する。ところが図書館に行っても文献はひとつもなく、彼本人がピンボールの本を書くことになってしまう。

「ニューヨークでも禁止されていたから、取材を通して専門家を訪ね、彼らから自分用のマシンを買うのが本当の目的でした」と彼は言った。「ところが会ってみて衝撃を受けました。自分の仕事をかくも愛している人種には会ったことがなかったのです。床で仮眠を取りながら、みな夢中になっている。それを知って以来ピンボールは、僕にとって単なるゲームではなくなってしまいました」

その後彼はヨーロッパへも取材を重ね、3年をかけてピンボールの旅を歴史書として著した。それがきっかけでニューヨーク州の法廷へ参考人として出廷することになり、披露した腕を見た裁判官は「これは偶然性の遊技ではない」と認定する。以後、シカゴを含めた各都市は禁止令を解くことになった。幻のバイブルともされるその自著『ピンボール』を、増刷する気持ちはまったくない、と彼は言った。

「アーケードの空気、音、集まっている仲間。それらすべてがピンボールです。僕はそれを味わい尽くした。記憶は美しいままにしておきたい。ピンボールに代替品はないんです」

その言葉と同様に、当時のマシンが彼の自宅に凍結されていた。地下室へ降りてスイッチを入れると、10台を超える懐かしいマシンに色が灯り、目覚めたように音が戻った。

シャープ氏とそれら過去のマシンをプレイした晩、僕はホテルの部屋で奇妙な夢を見た。アーケードでピンボールをする僕に声援を送っている人がいて、ふと見るとそれは、初恋の女性なのだった。

Roger Sharpe

ボールを打ち返すフリッパーが登場する前のボールゲーム機。ロジャー・シャープ蔵（上）。ピンボール・バックグラスが壁面を埋めつくし、マシン2台が置かれた息子ジョシュアの部屋で（下）。父親の影響か、息子もイリノイ大学でピンボール・リーグを創設し、優勝した経験ももつ。

Robert Berk

ピンボール・エキスポ主催者

ロバート・バーク

夢から未だ覚めない人もいる。オハイオ州に住むロバート・バーク氏（48歳）は、85年以降毎年秋にシカゴで開催されるエキスポ主催者だ。まったく業界とは無関係の一愛好者が開催にこぎつけ、いまも存続させている事実は驚きである。全米屈指のコレクターでもあり、豪邸の地下室は往年のアーケードのようになっていた。そのほとんどが60年代のもので、毎年12月31日の夜に彼はここを仲間に開放する。

「子供のときの記憶に惹かれたままです」と彼は言った。ゲームのほかにもウルトラマンのグッズや中国製の花火など、集めだしたら止まらない人のようだ。

「失われつつあるものに僕は敬意をもっているのです。いまのアメリカになくなりつつあるもの、あるいはなくなりつつある人物に。シカゴに戻ったらスティーヴ・コーデックに会ってください。もっとも優れたデザイナーのひとりで、〝生きる伝説〟といっていい。彼に会わないとあなたの旅は終わらないと思う」

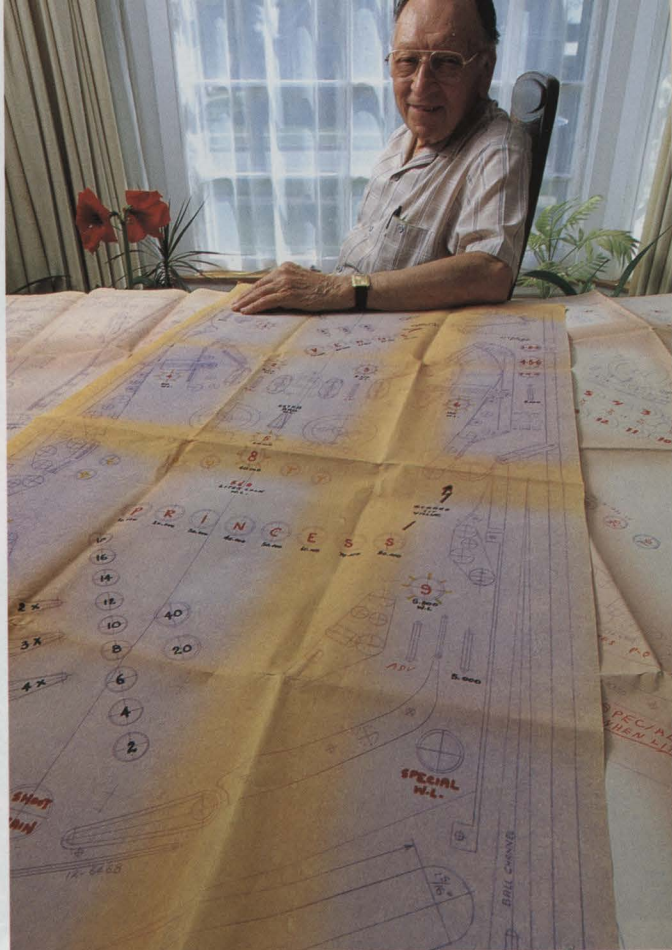
Have a Nice Game

1985年以降、シカゴで毎秋行われる「ピンボール・エキスポ」を主催するロバート・バーク。オハイオ州ワレンの自宅地下室には、60年代製を中心にピンボール・マシンや各種アーケード・マシンがずらりと並ぶ（上）。そのすべてがプレイ可能だという。すでに一人前のプレイをする彼の娘たちに、文化は受け継がれてゆく（下）。

伝説のデザイナー

スティーヴ・コーデック

正直に言って、そのとき初めてコーデックの名を知った僕にとって、彼に会う資格はなかったし、それだけの必要性もなかった。しかしマニアの熱に押されるようにして、僕はオハイオからシカゴ郊外へ戻った。90歳になる彼は1949年に購入したこの家に、いまでも年長の奥さんとひっそりと暮らしていた。

彼は会うなり「ピンボールはアメリカのものじゃない、シカゴのものなんだよ」と言った。ツイン・フリッパーを初めて名器〈トリプル・アクション〉に採用し、ドロップ・ターゲットを開発した伝説のデザイナーはいまから65年前の雨の降る日、大恐慌のあおりで傘さえ持っていなかった。

「とにかく職がなく、その日も職探しだった。雨が降ってきて僕は工場の庇に逃げた。すると中から人が出てきてくれた。『うちで働いてはどうか』と言ってくれた。そこは『ゲンコ』の工場だったんだ」

2年前に引退を決意した彼は「人生に後悔はしていない」と静かに言った。「楽しかったからね。何かを成し遂げた気分なんだ。ピンボールはファンタジーであり、それを設計したデザイナーとの語らいであり、そして取って代わるものがない存在だ。決して死にはしないはずだ……」

Steve Kordek

惜しまれて引退後、悠々自適の
日々を送るコーデック（上）。
「ゲンコ」社時代の1940年に
初めて手がけた〈メトロ〉以降、
数え切れないほどのマシンをデザインした、
まさに“生きる伝説”である。
ピンボール史上、最多販売台数を
記録した60年代、
およそその半数に携わったという。

記憶

話を終えて家の外へ出た。彼の自宅をしばし見つめながら、そこが発祥の地であることをつくづくと思い返した。

ピンボールとはいったい何なのか。

「ピンボールとは無価値である」というのが、僕の結論だった。別に何も生み出しはしないし、貢献もしない。にもかかわらず、それに情熱と誇りをかけた人たちがいて、その接点の中で、末端にいた僕は10代のときにポケットの中の硬貨を夢中で投資した。

会えてよかったと感じた。いつか本当にピンボールがこの世から消えてなくなってしまっても、地下室でのプレイやコーデックのような老人の顔が記憶から消えることはないだろう。そして自分の過去も。つまり、決別と忘却は別のものなのだ。

忘れずにいることは記憶への弔いである。記憶の中に生きる光景、時間を共にした人びと、それを忘れてしまっ

てはならない。ピンボールがそれを教えてくれたのだ、と言っても大袈裟にはならないだろう。 W

Have a Nice Game

駒沢敏器◎1961年東京都生まれ。雑誌編集者を経て、旅をテーマにしたライティングおよび小説の翻訳を手がける。著書に『地球を抱いて眠る』『都市生活者、精神の旅』『ミシシッピは月まで狂っている』『街を離れて森のなかへ』などがある。

高橋邦典◎1966年仙台市生まれ。91年渡米。ニューイングランド・スクール・オブ・フォトグラフィーで写真ジャーナリズム専攻。95年からボストン・ヘラルドに在籍。ボストン報道写真家協会より96年度フォトグラファー・オブ・ジ・イヤー受賞。